

JOGO E IDENTIDADE

Helder Godinho | IELT, NOVA FCSH

Nós não damos atenção ao todo que enlaça e atravessa todas as coisas.

O pressentimento do mundo aguilha a inquietação do nosso espírito.

Fink, 1966: 139¹

O jogo é fenómeno total. Interessa ao conjunto das actividades e das ambições humanas. Por isso, há muito poucas disciplinas – da pedagogia à matemática passando pela história e pela sociologia – que não o possam estudar frutuosamente por algum ângulo.

Caillouis, 1967: 337

Embora o jogo apareça em vários romances de Vergílio Ferreira com mera intenção de passatempo, há dois casos em que tem uma função claramente simbólica ligada à situação existencial do homem e à imagem do mundo. Refiro-me a *Alegria Breve*² e a *Signo Sinal*³. Em *Alegria Breve*, Jaime e o Padre Marques jogam xadrez como imagem da luta de princípios em que cada um aposta (a visão do mundo religiosa do Padre e a visão ateia de Jaime); em *Signo Sinal*, o narrador joga com um labirinto de plástico, imagem do estado de uma civilização a que falta um mito condutor em que acredite.

De facto, em *Alegria Breve*, Jaime, o professor da aldeia, perde habitualmente para o Padre, o que significa que não consegue chegar a nenhuma certeza, ao contrário deste: «ganharei o jogo? Perco sempre. Porque tentar ainda? Ganhar uma vez. Uma vez só. Às vezes penso: ganhar uma vez e não jogar mais.» (18). Mais adiante: «Ganhar uma vez e não voltar a jogar. Mas então devia morrer. Ganhar uma vez e morrer. É o sonho do acto que redime, que sela em beleza

um destino.» (216). «Multiplicamo-nos de razões para um lado e para outro mas o combate não se decide aí. A certa altura damos conta de que tudo está resolvido. [...] Pelas noites de Inverno, ao calor da braseira, e o vento, e o vento. Mas a certa altura, houve um lance imprevisto. Fico excitado: será possível? Uma cilada? Firmo um cavalo em xeque duplo ao rei e à rainha.» (226-7). Ou seja, no fim de um doloroso percurso de interrogação, o professor chega à conclusão que todo o romance desenvolve, a do fim de uma civilização e do necessário início de outra baseada num novo homem.

Em *Signo Sinal*, o narrador vive numa aldeia que foi destruída por um sismo e o Arquitecto encarregue da reconstrução não consegue escolher entre argumentos igualmente válidos para organizar a aldeia em torno de um valor e das instituições que o representam: a Igreja, o Tribunal, a Escola. Os trabalhos, conseqüentemente, não avançam e as paredes das casas meio-levantadas dão à aldeia o aspecto de um labirinto fruto da equivalência dos valores no seio de uma ordem universal e da conseqüente dificuldade em se mover neles, tema muito glosado por Vergílio Ferreira. Como imagem dessa situação, o narrador brinca com um labirinto de plástico e adopta, durante algum tempo, um cão aparentemente sem dono a que chama Teseu, o que remete de novo para o labirinto.

Vemos, assim, que nestes dois casos, o jogo simboliza a situação existencial dos jogadores que confrontam as suas posições teóricas sobre a vida e o seu sentido. Ao mesmo tempo, e isso é particularmente visível no jogo do labirinto, a incapacidade de decidir por uma verdade numa ordem universal em que todas se integram, mostra o excesso de sentido que está presente em todas as supostas verdades, que são apenas sinais visíveis de um signo invisível, signo que tem a ver com o jogo da ordem do mundo, como o mostra a

expressão «ordem universal», usada por Vergílio Ferreira nos seus últimos romances. Ou seja, o jogo funciona como imagem que implica um simbolizado, a outra parte do símbolo, e que é a ordem do mundo, que o labirinto, neste caso, manifesta na indecidibilidade das escolhas. Mesmo o xadrez que o narrador de *Alegria Breve* joga com o Padre Marques ganha sentido na inter-rogação sobre a Verdade que o narrador persegue, ao contrário do Padre que já a encontrou e que, por isso, ganha habitualmente. Em ambos os casos, o jogo é imagem que abstratiza o sentido da Vida, ou a dificuldade dele, e o representa. Torna-se, como diria Fink, símbolo do mundo e lugar de relação do fragmento (homem) com o todo⁴.

Mas há, também, outro aspecto que me parece ser de sublinhar: é que a nova relação com a vida que a nova civilização que o narrador de *Alegria Breve* pretende deverá implicar um novo homem que o Filho ausente personificará, dado que o Pai foi formado pelo velho mundo e apenas pode destruí-lo mas não construir o novo. Uma nova personagem, o Filho, deverá desempenhar o papel do homem na nova relação com o mundo que o novo jogo implicará. Ou seja, a relação do fragmento (humano) com o todo implica uma personagem «especializada» que desempenhe o novo papel. Uma determinada concepção do mundo implica um determinado tipo de personagem tornando a definição dela numa relação do ente com o jogo do mundo uma determinação mútua. Mas, insisto, dificultada pelo excesso de sentido de uma ordem que não se deixa agarrar ou personificar numa teoria e que, assim, torna difícil ganhar o jogo porque as regras do raciocínio não levam à visão clara da totalidade da ordem e mantêm o labirinto. O que implica que a personagem que necessita de se definir na relação com a ordem do mundo se

procura igualmente a si própria e ao outro humano a amar e de cujo olhar a fixação da identidade dependeria. Essa ordem e essoutro são, ao longo da obra de Vergílio Ferreira, designados por Presença ausente: «[...] um indício fala no limiar das origens. Erradia presença.» (*Alegria Breve*: 106). Ou: «Se tu viesses. Porque tudo está preparado para a tua vinda. Os caminhos transbordam de flores silvestres, o sol ilumina-se como um lume novo. Virás decerto na aragem leve, fluida de ausência, a face triste. Ou talvez sorrias no teu alheamento como uma memória que passou. Trarás talvez no rosto o sinal de uma sagração com que os deuses te ungiram na eternidade. E haverá no ondeado do teu corpo o olhar com que te espero. Não tenho pressa, o que é grande e inimaginável leva milénios a acontecer. Eu estarei sentado à tua espera porque é impossível que não venhas quando a terra inteira se preparou para que passasses. Se tu viesses? Tu quem?» (*Escrever*⁵, frag. 94). Esse «tu» ausente transpôs-se para a Ordem Universal e de lá governa a vida da arquipersonagem obrigando-a a uma procura eterna dessa Presença e dessa Ordem, para além da compreensão.

Portanto, este jogo que simboliza a ordem do mundo procura a Verdade e o Amor, equivalência que Vergílio Ferreira expressamente identificou em vários lugares («A verdade é amor – escrevi um dia» (*Pensar*⁶: 12). Parafraseando, de algum modo, Heraclito, (de resto, a epígrafe de *Signo Sinal* é um fragmento de Heraclito: «A harmonia invisível é mais forte do que a visível» – frag. 54), eu diria que uma Presença brinca às escondidas com as personagens vergilianas e que tem o aleatório de uma criança. Mas essa brincadeira é um jogo pela coerência das suas leis cujo conhecimento é vedado pelo *excesso* que contêm (excesso de sentido). O que quer dizer que, apesar das suas expressas afirmações sobre a substantividade do

eu, manifestada no «eu metafísico», Vergílio Ferreira não descurava o aspecto relacional, e a relação, sentida como onnipresente, é com essa Presença e essa Ordem. A procura do Outro é permanente e matiza-se de Mulher e de Ordem (ou de Deus, como ele próprio reconheceu), sem o encontro do qual a arquipersonagem está incompleta e condenada à *procura*. A literatura faz parte dessa procura («Escreve-se para se saber o que se é» - *Pensar*, fragm. 131. Ou: «Escrevo para tornar visível o mistério das coisas» - *id.* fragm. 23) dado que o quotidiano a não comporta. O «jogo literário» (lembro que Huizinga⁷ ou Caillois⁸ assim a consideram) é, para Vergílio Ferreira o lugar da procura fundamental do sentido da vida e do Outro que o trará, e essa procura desemboca, nos últimos romances, na única certeza: a Ordem Universal, o nome que encontra para o excesso de sentido, e o seu enigma («Deve haver uma verdade como o mistério do homem e da vida, não sei. Deve haver uma ordem oculta onde o rele é perfeito e profundo e inteiro como a órbita dos astros, como o traçado de um signo.» *Signo Sinal*:186) enigma sempre presente no quotidiano e que os jogos atrás referidos (neste caso o xadrez e o labirinto) representam. A aldeia inacabada de *Signo Sinal*, com as paredes meio-erguidas, parecendo um labirinto por incapacidade do Arquitecto de simplificar o enigma numa certeza, é imagem excelente do diálogo do quotidiano com a ordem do mundo, sempre presente nele e dando-lhe o quadro para se pensar e que a literatura ou o jogo abstratizam em representação, corporizando-a assim.

Marcel Mauss, num estudo muito importante⁹, citado rapidamente por Caillois e sem dele tirar as consequências que me interessam, mostra como a criação das noções de *personalidade* e de *eu* teve a ver com o jogo literário e com o jogo social que a classe de jogo que habitualmente se designa por *mimicry* (simulação) representa.

Com efeito, e segundo o que mostram os estudos de várias populações, o papel representado nas cerimónias sociais pelos indivíduos é determinante para a progressiva criação dos conceitos de personalidade e de eu. Por exemplo, «em suma, vemos já, entre os Pueblo, uma noção da pessoa, do indivíduo, confundido com o seu clã mas separado já dele no cerimonial pela máscara, pelo título, pela posição hierárquica, pela função, a propriedade, a sua sobrevivência e reaparição na terra num dos seus descendentes que terá os mesmos lugares, nomes próprios, títulos, direitos e funções» (267). E, mais adiante: «é muito notável que entre os Kwakiutl (e os seus parentes mais próximos, Heiltsuk, Bellacoola, etc.), cada momento da vida seja nomeado, personificado por um novo nome, um novo título, da criança, do adolescente, do adulto (masculino e feminino)» (270). (Lembremos a necessidade do novo mundo de *Alegria Breve* de ser representado por uma nova personagem, o Filho). Ou seja, as representações «teatrais» que balizam a vida destes povos favoreceram o aparecimento progressivo da noção de personalidade e de eu. No jogo das máscaras, «O homem cria uma personalidade sobreposta, verdadeira no caso do ritual e fingida no caso do jogo. Mas, entre uma pintura da cabeça, e muitas vezes do corpo, e uma veste e uma máscara há apenas uma diferença de grau e nenhuma diferença de função. [...] Resulta disso, evidentemente, que todo um imenso conjunto de sociedades chegou à noção de personagem, de papel desempenhado pelo indivíduo em dramas sagrados tal como desempenha um papel na vida familiar» (272).

E, segundo Mauss, da noção de «personagem» passa-se à noção de «pessoa» e de «eu», o que aconteceu sobretudo em Roma, pela evolução do sentido de persona até ao conceito actual de «pessoa» e de «eu». Um aspecto importante da reflexão de Mauss é que o

«eu», «Longe de ser a ideia primordial, inata, claramente inscrita desde Adão no mais profundo do nosso ser, eis que ela continua, quase ainda no nosso tempo, lentamente a edificar-se, a clarificar-se, a especificar-se, a identificar-se com o conhecimento de si, com a consciência psicológica» (279). E deixa uma interrogação final: «Quem sabe mesmo se esta “categoria”, que todos aqui cremos fundada, será sempre reconhecida como tal? *Ela formou-se apenas para nós, em nós*» (281, sublinhado por mim).

O que eu quero sublinhar deste estudo de Mauss é a construção progressiva da pessoa e do eu e a importância que o jogo na sua vertente de *mimicry* nela representou. Mais uma vez é o lugar do fragmento (o indivíduo) no todo mundano que lhe dá significação, progressivamente consciencializada. Parece-me, ainda, importante notar a «abertura» destas noções a novas transformações, o que, durante o século XX, com as bem conhecidas questionações do «eu», foi já acontecendo. E o jogo, longe de ser uma actividade à parte, delimitada no espaço, tempo e função, é algo quase omnipresente na vida e no pensamento humanos, como mostraram Huizinga e Caillois, sobretudo porque, como se vê por estes exemplos da *mimicry*, ele, jogo, funciona como o sistema onde, como neste caso das personagens, o fragmento ganha sentido. E sendo o sistema último onde todos os fragmentos ganham sentido, o jogo do mundo, o jogo é imagem, símbolo do mundo, como pretendia Fink. E como o entendeu também Vergílio Ferreira, em *Rápida, a sombra*¹⁰, na alegoria da banda filarmónica reduzida ao tio Ângelo e onde ele toca apenas a sua parte, mesmo se já não há mais nenhum músico. O tio Ângelo sabe que é apenas o fragmento de um sistema que está presente mesmo se não expresso. Ou como também sabem as festividades tradicionais, que Jorge Creso bem estudou, que impli-

cam uma concepção do mundo de que são rituais mais ou menos visíveis, como por exemplo os jogos sazonais da renovação.

Mas a reflexão sobre o jogo tem-me interessado ainda por outros motivos, sobretudo a partir da *mimicry*. O que me interessa é que o protagonista não é o jogador, mas o jogo, como diria Gadamer. E o jogo, a representação teatral, por exemplo, foi fundamental para a construção da personalidade e do eu, como vimos com o texto de Mauss. O que, por outras vias, é referido também por Fink: «Sobretudo, não se teve em consideração a potência do mundo como jogo da individuação, em virtude do qual as coisas individuais dotadas de uma constituição ontológica determinada acedem ao seu estado» (o.c: 52). E é a isto que eu gostaria de acrescentar mais algumas reflexões.

Para começar, a importância do jogo para a criança, assunto muito estudado e de que vou apenas referir o facto de favorecer o pôr o mundo à distância, como, por exemplo, Gilbert Durand, entre outros, referiu¹¹. Com efeito, considera que «A mímica, a dança, o gesto – o que Husserl chama o «pré-reflexivo» – são principais em relação à palavra e, com mais razão ainda, em relação à escrita» (o.c: 9). Portanto, quer na história da civilização quer na história do indivíduo, são «radicais», no sentido de que estão nas raízes. Por outro lado, o simbolismo só funciona se houver distanciação (11) e toda a actividade psíquica do *sapiens* é indirecta (ou reflexiva), ou seja, não tem nem a imediatez nem a segurança nem a univocidade do instinto. A razão resulta desta mediatez. Como viu Cassirer, toda a actividade humana é o conjunto de formas simbólicas diversificadas (12). É por isso que, na criança, são os processos lentamente elaborados «de pôr o mundo à distância que permitem a re-flexão simbolizante, muito sobredeterminada pelas instituições

de aprendizagem, pelas valorizações parentais e mesmo pelos *jogos*» (14, sublinhado por mim). Ou seja, os jogos influenciam o pôr à distância o mundo, não só pela cultura que veiculam, ao lado das instituições de aprendizagem e dos valores parentais, mas também porque eles próprios são uma abstratização simbolizante, como referi atrás, e, conseqüentemente, como todo o símbolo que implica a outra metade que o constitui, a outra metade é a ordem mundana, dado que é o sistema que determina a significação do fragmento, como vimos atrás, assunto para que Fink chamou repetidamente a atenção. Ou seja, uma vez que separa do mundo e favorece, em consequência, a individualização e a reflexão simbolizante, o jogo, em termos lacanianos, favorece a passagem do estádio imaginário ao estádio do simbólico. Além disso, pelas regras que impõe, favorece a organização do pensar e do sentir, para além da importância que tem para a criança. Como diz Fink: «O jogo humano tem uma significação mundana, uma transparência cósmica. É uma das figuras cósmicas mais claras da nossa existência finita. Ao jogar, o homem não permanece nele mesmo, no sector fechado da sua interioridade, mas sai extaticamente de si próprio num gesto cósmico e dá uma interpretação rica de sentido do todo do mundo» (22).

É, assim, na figura do sistema desse jogo cósmico, por detrás do jogo enquanto sistema que cria o sentido do fragmento, que o sentido e a individualidade se criam, se considerarmos, como vimos, a necessidade de um sistema que dê sentido ao elemento, que é sempre fragmento de um sistema. Vimos essa procura de um encontro mais próximo com a ordem universal que Vergílio Ferreira perseguia com angústia, nomeadamente numa Face que a significasse, perdida a Face de Deus. Mas na criação das

individualidades há outros aspectos que me parecem importantes.

Consideremos alguns exemplos da literatura. Numa obra de Marcel Aymé, *Les contes bleus du chat perché*¹², há umas crianças que ficam sozinhas em casa durante grande parte do dia e são todos os dias visitadas por um lobo com quem brincam amigavelmente durante vários dias. Mas um dia, uma das meninas decide propor ao lobo que faça de lobo no jogo que vão fazer nesse dia. O lobo aceita, mas deixa de ser o companheiro amigo do costume e come as crianças. Ou seja, a personagem representada teve um efeito prático na «identidade» do lobo.

Outro exemplo, de entre os muitos possíveis, é o episódio do louco da Beló de *Alegria Breve*, de Vergílio Ferreira. O filho louco da Beló passa os dias a tentar enganchar um sapato num sino da capela, sem nunca o conseguir. Até que um dia, Ema, personagem estranha à aldeia, resolve ajudá-lo e consegue enganchar o sapato. Em consequência, o rapaz morre, por não ter outra razão para existir para além daquele jogo, onde encontrava um lugar na vida.

Os exemplos na literatura são inúmeros. Destaco ainda e apenas as obras de Pirandello¹³. Em *Um, ninguém, cem mil*, a personagem masculina resolve mudar a maneira de estar na vida e se relacionar com os outros e a mulher abandona-o por não ser o mesmo homem com quem se tinha casado. Em *O falecido Mattia Pascal*, ao ser considerado morto, Mattia resolve mudar de identidade e abandonar a família e a vida desinteressante que levava na sua aldeia. Durante dois anos passeia-se com um nome falso mas, não podendo provar a sua identidade nem para pôr dinheiro no banco, volta à aldeia e retoma a antiga porque uma identidade necessita de um passado e de um contexto onde nasceu, um jogo social e geográfico.

Estes casos, sobretudo o da personagem masculina de *Um, ninguém*

e cem mil, que a mulher abandona quando ele resolve mudar a personagem que representa no jogo social, ilustram a questão da identidade para nós e para os outros, que Pirandello referiu nas *Seis personagens à procura de autor*. Elas são *personagens* e por isso determinadas na sua função relacional mas um autor pode construir muitas personagens e não se confinar a nenhuma, podendo, no limite, heteronimizar-se. É a passagem da personagem para a identidade que Mauss estudou e que considerou aberta a novas evoluções, dado que foi sendo construída ao longo dos séculos, evoluções que a questionação do eu em todo o séc. XX pressupõe. A *mimicry* pode contribuir para criar uma identidade ou só uma personagem sem espessura? Julgo que a resposta está no imaginário que se forma em torno de uma função e do seu contexto.

Pensemos no *amor de lonh*, em que a narrativa da beleza e virtudes, geralmente, mas não exclusivamente, de uma mulher leva aquele que escuta a história a amá-la. Mas a mulher concreta se não for identificada como a personagem do texto que a valorizou não é em si amável fora desse texto, como mostra o romance francês do séc. XIII, *Durmart le gallois*¹⁴. Com efeito, aí o jovem príncipe de Gales Durmart, tendo ouvido falar da maravilhosa beleza e das virtudes da rainha da Irlanda, decide ir procura-la. Na floresta, a caminho, encontra uma mulher que é a rainha da Irlanda por quem está loucamente apaixonado mas, não sabendo quem ela é, ou seja, não sendo ela por isso personagem do texto em que a amou, não sente nada. Ela é apenas uma mulher que encontra na floresta. Só, mais tarde, já na Irlanda, é que a ama, quando aquele mesmo corpo ganha o sentido de personagem do texto em que a amara e, então, ama-a, de facto.

O amor de longe costuma ser considerado, tal como o amor cor-

tês dos trovadores, como um simples jogo no sentido superficial de divertimento inconsequente. Mas os séculos XII e XIII, que sobre ele insistiram, estavam a questionar com isso a natureza do amor. S. Agostinho já tinha percebido que o amor depende de um jogo de significações, materializadas, por exemplo, numa narrativa sobre o outro, quando nas *Confissões*¹⁵ se interroga sobre a razão porque ama o retor Hiério sem o conhecer, a ponto de lhe dedicar um livro, só porque dele toda a gente dizia bem. E tem consciência de que a valorização depende não dos seus feitos ou obras concretas mas da opinião positiva que os outros lhe fizeram chegar sobre Hiério, ao ponto de dizer que se Hiério tivesse feito as mesmas coisas mas o relato que delas lhe chegou fosse negativo, não o amaria. No *Othelo* de Shakespeare¹⁶, Desdémona diz claramente que se apaixonou por Otelo *no relato dos seus feitos*. Sobre estas questões já falei noutros lugares¹⁷. Quero, apenas, fazer notar aqui que, no amor de longe gerado numa narrativa, e na questionação do amor que isso implica, *se mostra a possibilidade do amor a Deus*, que ninguém viu, como no amor de longe, mas de que se ouviu falar e, nesse discurso que alguns sobre ele fizeram, se gera o amor que muitos põem acima de qualquer outro amor.

Ou seja, o amor do outro começa por ser o amor de uma personagem num jogo de significação existencial. Por que motivo o outro amado como personagem passa a ter uma espessura identitária, é uma questão importante que julgo que tem a ver com os contextos, do texto em que o outro significa e do texto que o próprio criou para si próprio enquanto discurso e lugar da sua própria identificação e onde a significação de um determinado outro é valorizada ou não. Porque neles se cria um excesso de sentido que vai obrigar a imagem do outro a complexificar-se e ganhar espessura identitária.

Porque o passado pessoal, para já não falar do genético, torna-se, na cultura em que acontece e cujos elementos também agrega, como que o material com que vai construir o imaginário com que se relacionará com os outros e consigo próprio, evidentemente. E esse imaginário *obriga* o sentido, neste caso dos outros, dá-lhes a grelha significativa que os torna mais do que eles e que transporta contextos obrigatórios.

Para dar um exemplo simples, embora noutra campo semântico, referi, num trabalho recente¹⁸, o imaginário da transparência, que é um conceito incontestado no Ocidente como guia da actividade política, por exemplo. Só que, do aspecto positivo de controlo da honestidade dos que se dedicam à causa pública, passou para a devassa da intimidade dos políticos, mas não só, porque é um conceito hoje bastante transversal a toda a sociedade. E a devassa da intimidade pela falta de pudor que implica esvazia o indivíduo da privacidade e da espessura da sua intimidade, como se vê por vezes com a devassa da vida privada, a que os media se acham com direito porque participam deste imaginário. A perda de profundidade do eu implicada neste imaginário da transparência foi, certamente, preparada culturalmente pelas teorias que nos anos sessenta conceberam um eu sem espessura, um eu de papel, um eu de discurso.

E assim vemos que o imaginário da transparência não se podia ficar pelos aspectos positivos da garantia da honestidade porque a transparência traz agregado a ela, todo um contexto que obrigatoriamente se activa quando ela é invocada, contexto a que chamo o seu imaginário. Do mesmo modo, quando o sistema de um jogo, nomeadamente os da *mimicry* referidos por Mauss, cria nele uma personagem, a contextualização da personagem dentro e fora do texto/jogo, que tem a ver também com a cultura e com os imagi-

nários pessoais dos cidadãos, vai obrigar a personagem a agregar a si um excesso de sentido que traz todo um contexto em que ela se transforma numa pessoa. É, assim, o alargamento do sentido que transforma a personagem em pessoa, como o estudo de Mauss também sugere ao mostrar a evolução do próprio conceito de *persona*/ máscara até ao de pessoa pelas transformações que a cultura ou as culturas foram introduzindo. E é esse *alargamento de sentido* a que o contexto daquilo a que poderíamos talvez chamar, parafraseando Wittgenstein, de «jogos da significação», veiculada pelos contextos da *mimicry* onde a personagem se criou, que permite a evolução da personagem para a pessoa porque o sentido dado pelo sistema em que ela se criou é sempre um *excesso* por ter um sistema presente sem se ver, como a ordem visível e invisível de Heraclito. É possível significar num jogo sistémico, como o da linguagem, porque há um excesso presente em cada fragmento a que o sistema *enquanto tal* obriga e, nesse excesso, a transformação é possível por recombinação de elementos. Os elementos que se repetem e são estáveis vão balizar o imaginário da pessoa, do conceito (a transparência, p. e.). Espero que a ligação de «imaginário» a «conceito» não escandalize porque creio, como expliquei noutro lugar, que se implicam¹⁹.

Pelo excesso de sentido que cria uma identidade ou um imaginário, torna-se importante a concepção de Fink do jogo como imagem do mundo. Porque o jogo do mundo é o jogo mais largo que está presente em tudo o que vive. Falando do homem primitivo, como o designa, Fink diz que nessa altura o pensamento teórico não tinha ainda nascido mas havia um obscuro pressentimento de que a totalidade dos acontecimentos deve ser compreendida enquanto totalidade e não os acontecimentos no todo. «E isso acontece sobretudo onde o todo agente é interpretado como jogo na sua

forma de mobilidade. As coisas dependem umas das outras no seu vai-vem, no seu crescimento e na sua diminuição, nas suas transformações e no seu deslocamento, estão interligadas de mil maneiras umas nas outras» (180). Porque o todo que age *não tem razão*, é nele que as razões se criam, ao contrário dos acontecimentos individuais causados por isto ou aquilo. O todo que age é sem razão e é compreendido pela metáfora interpretativa do jogo (180).

Eu acrescentaria que o acaso e o mal se «explicam» dentro dessa metáfora interpretativa. Porque não é sem razão que a lógica do mundo foi concebida como jogo, não só por Heraclito no conhecido fragmento 52 do Aion como uma criança que joga sobre o mundo, mas também, por exemplo, na Bíblia, no Livro dos Provérbios: «O Senhor me [à Sabedoria] possuiu no princípio de seus caminhos, desde o princípio, antes que criasse coisa alguma. Desde a eternidade fui constituída e desde o princípio, antes que a terra fosse criada» (VIII, 22-23); «eu estava com ele regulando todas as coisas; e cada dia me deleitava, brincando continuamente diante dele, brincando sobre o globo da terra e achando as minhas delícias em estar com os filhos dos homens» (VIII, 30-31 – Vulgata, Padre Matos Soares). Na tradução Bayard²⁰, os últimos versículos, 30 e 31: «...j'étais auprès de lui l'artiste je l'amusais jour après jour jouant sous ses yeux sans cesse jouant sur le terrain de son monde et je m'amuse avec les gens». Na Bíblia de Jerusalém²¹: «...j'étais à ses côtés comme le maître d'oeuvre, je faisais ses délices, jour après jour, m'ébattant sur la surface de sa terre et trouvant mes délices parmi les enfants des hommes». Ou seja, o brincar da Sabedoria era agradável a Deus, o que é mais claro nas duas Bíblias francesas em que a Sabedoria, mais do que fazer as suas próprias delícias, faz as delícias de Deus ao brincar sobre a obra divina. Ou seja, Deus participa do jogo, quanto

mais não seja nas delícias que lhe causa.

Este aspecto de jogo aparece em muitas civilizações na figura do *trickster*, o deus brincalhão que gosta de pregar partidas aos homens. O nosso diabo não deixa de se lhe assemelhar nas partidas que também prega aos homens, e que podem levá-los à perdição eterna. O caso de Job é uma dessas partidas, com o acordo de Deus para testar a fidelidade do seu fiel.

Assim, o jogo do mundo como pano de fundo onde todas as significações se jogam, sistema dos sistemas ou ordem universal como lhe chamava Vergílio Ferreira, é completado pelos jogos diversos que Huizinga e Caillois caracterizaram e tipificaram e de que mostraram a sua qualidade de modelizarem as actividades humanas. Um dos seus tipos, que me interessou aqui, a *mimicry*, permitiu mesmo a emergência da personagem e do indivíduo como pessoa, e os jogos de máscaras antigos com função ritual permitiam ligar os homens ao todo na medida em que as máscaras faziam participar da qualidade dos deuses. Esses rituais (e lembro que, como diz Caillois, muitos jogos de hoje são ritos desafectados - 124) mostram a estreita relação do jogo, nomeadamente teatral, com as entidades que representam o governo do mundo. Certamente porque nessa relação os homens/fragmentos dessa totalidade ganhavam sentido e agiam sobre o todo do mundo.

A criação de sentido é, segundo penso, a maior função do jogo não só por ser um exercício sistemático onde as regras ligam ao todo fechado em que se constitui e que acaba por funcionar, em abstracto, como imagem do todo do mundo, como também porque as paixões que despertam mostram que neles está em jogo algo de muito fundamental. E uma das contribuições fundamentais nessa criação de sentido parece-me ter sido a emergência da pessoa e do eu a

partir da espessura dada à personagem pelo excesso de sentido que o sistema em si já determina e que as contextualizações culturais e pessoais completam. E isto mesmo se antes das ocorrências da *mimicry* de que fala, por exemplo, Mauss, o mundo em si funcionava já como um sistema surpreendente, surpreendente por causa do mal, da morte e do acaso, sistema governado por uma criança ou uma sabedoria brincalhona mas onde o homem tinha que encontrar o seu sentido e, para isso, criou os mitos que dão sentido ao mundo e que o organizam em narrativas em que se joga o sentido de tudo, *joga* aqui no sentido próprio de serem elas mesmas jogos pela sua qualidade de histórias.

Um outro e último aspecto que quero mencionar é que, devido ao acaso, às linhas tortas pelas quais Deus escreve, de um sistema do mundo que é o jogo de uma criança, entra também o *mal* como efeito colateral do aleatório e «infantil» do sistema do mundo. Mas é esse aleatório que deixa espaço para a criação da pessoa, sem o qual, se a personagem fosse delimitada num quadriculado perfeito, nenhum *excesso de sentido* estaria disponível para a evolução da personagem para pessoa, e a liberdade e o eu não seriam sequer concebíveis. O mal que entra pela inconsequência *infantil* do jogo do mundo é o efeito colateral necessário para a construção do humano.

Notas:

- 1 Traduzido por mim da edição francesa. Todas as traduções de Caillois, de Fink, de Mauss e de Durand são, igualmente, minhas.
- 2 Lisboa, Portugal, 1965.
- 3 Lisboa, Bertrand, 1979.
- 4 Fink, E., *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit, 1966.
- 5 Lisboa, Bertrand, 2001 (ed. de Helder Godinho).
- 6 Lisboa, Bertrand, 1992.
- 7 Huizinga, J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1961.
- 8 Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- 9 Mauss, M., «Une catégorie de l'esprit humain: la notion de personne, celle de 'moi'», *Journal of the Royal Anthropological Institute* LXVIII. (Julho-Dezembro), 1938: 263-281.
- 10 Lisboa, Arcádia, 1975.
- 11 Durand, G., «L'univers du symbole», *Revue des Sciences Religieuses* 49, 1-2, 1975: 7-23.
- 12 Aymé, M., *Les Contes bleus du chat perché*, Paris, Gallimard, 2007.
- 13 Pirandello, L., *Six personnages en quête d'auteur* (bilingue), Paris, Folio, 1997; *Um, ninguém e cem mil*, Lisboa, Cavalo de Ferro, 2007; *O Falecido Mattia Pascal*, Lisboa, Relógio d'Água, 2013.
- 14 Gildea, J., O.S.A. (ed.), *Durmart le Galois*, Villanova, Pennsylvania, The Villanova Press, 1965.
- 15 Santo Agostinho, *Confissões*, Lisboa, INCM, 2000: IV, XIV, 21-23.
- 16 Shakespeare, W., «Othello», *The Complete Works*, Peter Alexander (ed.). Londres et Glasgow, Collins, 1971: 1114-1154 (I, 3).
- 17 V. Godinho, H., «L'Amour comme texte et médiation: l'exemple du Moyen Age», *Voix des Mythes, Science des Civilisations. Hommage à Philippe Walter*. Fleur Vignerón & Kôji Watanabe (eds.). Berne, Peter Lang, 2012: 417-425.
- 18 Godinho, H., «Les pouvoirs du récit», *Iris* 34, 2013: 55-67.
- 19 Godinho, H., «La narrativité des images», *Transports. Mélanges offerts à Joël Thomas*. Ghislaine Jay-Robert & Thierry Eloi Mireille Courrént (eds.), Perpignan, Presses Universitaires, 2012: 495-509.
- 20 *La Bible. Nouvelle traduction*, Paris/Montréal, Bayard/Médiaspaul, 2001.
- 21 *La Bible de Jérusalem. La Sainte Bible traduite en français sous la direction de l'École biblique de Jérusalem*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1996.